

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-144760

(43)Date of publication of application : 20.05.2003

(51)Int.Cl. A63F 13/12
G06F 17/60

(21)Application number : 2001-349987

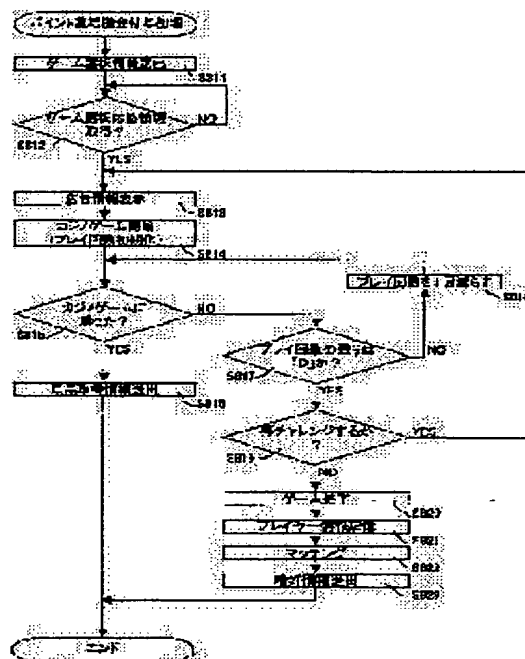
(22)Date of filing : 15.11.2001 (72)Inventor : NARA TOSHIOMI

(54) GAME SYSTEM, SERVER, AND RECORDING MEDIUM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game system capable of providing information objectively and timely matching to preference of players to member stores.

SOLUTION: When the player selects a desired prize out of prize groups provided by the member stores by the input of a player's terminal and plays a predetermined game on Internet, player information including the prize aimed by the player is stored according to the play result of the game. The stored player information is matched with articles and/or services dealt by the member stores, or bargain information. The preference information of the user according to the matching results are transmitted to the member stores' terminals.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

4

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-144760

(P2003-144760A)

(43) 公開日 平成15年5月20日 (2003.5.20)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	Z 2 C 0 0 1
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 Z

審査請求 未請求 請求項の数25 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2001-349987(P2001-349987)

(22) 出願日 平成13年11月15日 (2001.11.15)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 奈良 俊臣

大阪市中央区城見1丁目2-27 クリスタ
ルタワー3F

(74) 代理人 100106002

弁理士 正林 真之

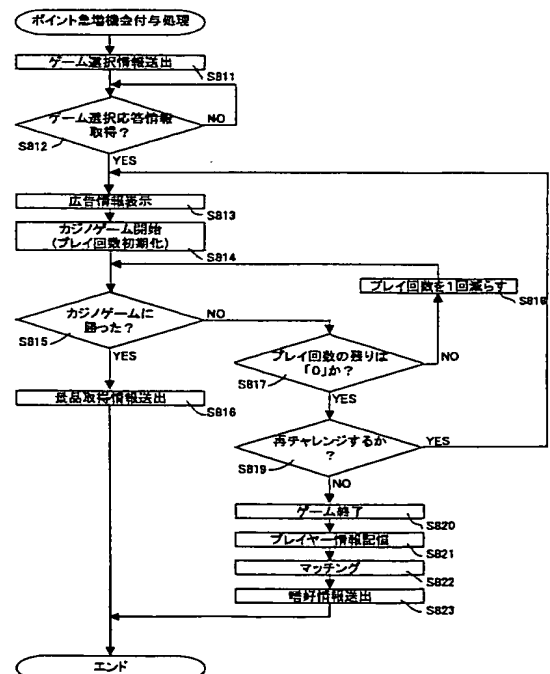
Fターム(参考) 2C001 AA13 BB01 BB05 BB07 BB08
BD01 BD03 CB01 CB08 CC02
CC08

(54) 【発明の名称】 ゲームシステム、及びサーバー、並びに記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 加盟店に対してユーザーの嗜好に客観的且つ時間的にマッチングした情報を提供し得るゲームシステムを提供すること。

【解決手段】 ユーザー端末のユーザーの入力により加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選択して、インターネット上で、予め定めるゲームをプレイする際に当該ユーザーが狙った景品を含むプレイヤー情報は、当該ゲームのプレイ結果に応じて記憶される。この記憶したプレイヤー情報は、加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングが図られる。このマッチング結果に応じたユーザーの嗜好情報は、加盟店端末に対して送出される。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ネットワーク上で、ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店側の端末の両者に対して各種のサービスを提供するサーバーを備えており、

上記サーバーは、

上記ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記ネットワーク上で、予め定めるゲームをプレイさせ、その結果に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して送出する第1の手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】 ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店側の端末の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第1のネットワークと、予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第2のネットワークと、第1のネットワーク及び第2のネットワークの両者を管理するサーバーとを備えており、サーバー側で、ユーザー端末側からポイントサービスサイトにアクセスした同端末のユーザーの獲得ポイントを運用する際、加盟店端末に対して当該ユーザーの的確な嗜好情報を送出するようになって

いるものであって、

上記サーバーは、

上記第1のネットワークを経由して上記ユーザー端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、予め定める獲得ポイント条件を満足することを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし、当該ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記第2のネットワーク上で、カジノゲームをプレイさせ、その結果に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して送出する第1の手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】 請求項2に記載のゲームシステムにおいて、ゲーム形態が互いに異なる複数のカジノゲームをプレイできるようにしており、

上記第1の手段は、

上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあったユーザー端末に対して、同端末のユーザーに複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出

し、当該ユーザー端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項4】 請求項3に記載のゲームシステムにおいて、

上記第1の手段は、

上記ゲーム選択手段により上記ユーザー端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同ユーザー端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該ユーザー端末側で選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項5】 請求項4に記載のゲームシステムにおいて、

上記ゲーム開始手段は、

1回のアクセスにおいて、上記ユーザー端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手続を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許容する手段を含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項6】 請求項4又は5に記載のゲームシステムにおいて、

上記第1の手段は、

上記ゲーム開始手段によりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示手段をさらに含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項7】 請求項3乃至6の何れかに記載のゲームシステムにおいて、上記第1の手段は、ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たり要する時間に応じて調整するプレイ時間調整手段をさらに含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項8】 請求項1乃至7の何れかに記載のゲームシステムにおいて、

上記サーバーは、

上記アンケートの発信元である加盟店端末に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるユーザー端末のユーザーの顧客情報として送出する第2の手段をさらに含むことを特徴とするゲームシステム。

【請求項9】 ネットワーク上で、ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店側の端末の両者に対して各種のサービスを提供するものであって、

上記ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記ネットワーク上で、予め定めるゲームをプレイさせ、

その結果に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して送出する第1の手段を含むことを特徴とするサーバー。

【請求項10】 ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店側の端末の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第1のネットワーク、並びに予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第2のネットワークの両者を管理しており、ポイントサービスサイトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを運用する際、加盟店端末に対して当該ユーザーの的確な嗜好情報を送出するようになっているものであって、
上記第1のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、予め定める獲得ポイント条件を満足することを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし、当該ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記第2のネットワーク上で、カジノゲームをプレイさせ、その結果に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して送出する第1の手段を含むことを特徴とするサーバー。

【請求項11】 請求項9に記載のサーバーにおいて、ゲーム形態が互いに異なる複数のカジノゲームをプレイできるようにしており、
上記第1の手段は、
上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあったユーザー端末に対して、同端末のユーザーに複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該ユーザー端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択手段を含むことを特徴とするサーバー。

【請求項12】 請求項11に記載のサーバーにおいて、
上記第1の手段は、
上記ゲーム選択手段により上記ユーザー端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同ユーザー端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該ユーザー端末側で選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

【請求項13】 請求項11に記載のサーバーにおいて、

上記ゲーム開始手段は、

1回のアクセスにおいて、上記ユーザー端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手続を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許容する手段を含むことを特徴とするサーバー。

10 【請求項14】 請求項12又は13に記載のサーバーにおいて、

上記第1の手段は、

上記ゲーム開始手段によりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

20 【請求項15】 請求項9乃至14の何れかに記載のサーバーにおいて、上記第1の手段は、
ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たり所要する時間に応じて調整するプレイ時間調整手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

【請求項16】 請求項10乃至15の何れかに記載のサーバーにおいて、

上記アンケートの発信元である加盟店端末に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるユーザー端末のユーザーの顧客情報として送出する第2の手段をさらに含むことを特徴とするサーバー。

30 【請求項17】 ネットワーク上で、ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店側の端末の両者に対して各種のサービスを提供するサーバーを備えているゲームシステムに利用されるものであって、

上記ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記ネットワーク上で、予め定めるゲームをプレイさせ、その結果に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して送出する第1のプログラムを含むことを特徴とする記憶媒体。

40 【請求項18】 ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の端末の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第1のネットワークと、予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第2のネットワークと、第1のネットワーク及び第2のネットワークの両者を管理するサーバーとを備えており、サーバー側で、ポイントサービスサ
50

イトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを利用する際、加盟店端末に対して当該ユーザーの的確な嗜好情報を送出するゲームシステムに利用されるものであって、

上記第1のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、予め定める獲得ポイント条件を満足することを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし、当該ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記第2のネットワーク上で、カジノゲームをプレイさせ、その結果に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して送出する第1のプログラムを含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項19】 請求項17に記載の記憶媒体において、ゲーム形態が互いに異なる複数のカジノゲームをプレイできるようにしており、上記第1のプログラムは、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあったユーザー端末に対して、同端末のユーザーに複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該ユーザー端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択プログラムを含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項20】 請求項19に記載の記憶媒体において、上記第1のプログラムは、上記ゲーム選択プログラムにより上記ユーザー端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同ユーザー端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該ユーザー端末側で選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始プログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項21】 請求項20に記載の記憶媒体において、上記ゲーム開始プログラムは、1回のアクセスにおいて、上記ユーザー端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許容するプログラムを含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項22】 請求項20又は21に記載の記憶媒体

において、

上記第1のプログラムは、上記ゲーム開始プログラムによりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面に表示させる広告情報表示プログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項23】 請求項19乃至22の何れかに記載の記憶媒体において、

上記第1のプログラムは、ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たりによする時間に応じて調整するプレイ時間調整プログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項24】 請求項18乃至23の何れかに記載の記憶媒体において、

上記アンケートの発信元である加盟店端末に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるユーザー端末のユーザーの顧客情報として送出する第2のプログラムをさらに含むことを特徴とする記憶媒体。

【請求項25】 請求項17乃至23に記載の記憶媒体において、

上記各プログラムは、上記サーバーに記憶されていることを特徴とする記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明が属する技術分野】本発明は、加盟店に対してユーザーの現在の嗜好にマッチングした情報を提供し得る、ゲームシステム、及びサーバー、並びに記憶媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】近時、情報インフラの整備に伴い、インターネットを利用したビジネス形態が種々提案されている。

【0003】かかるインターネットビジネスの典型的な例としては、インターネットを経由して端末側からポイントサービスサイトにアクセスした際に加盟店（スポンサー）が取り扱う物品及び／又は役務（以下、「物品等」という）に関連するアンケートに回答する度にポイントが加算され、この加算されたポイントを当該端末のユーザーの獲得ポイントとして管理し、この管理している獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達することを条件として、加盟店が提供し得る物品等を景品として当該端末のユーザーに提供するようになってい、ポイント運用システムを挙げることができる。

【0004】この種のシステムとして、特開2001-136283（P2001-136283（A））号公報には、通信サービスの利用者にリアルタイムでのサービスポイントの設定及び発行を可能とし、且つ、サービスポイントに基づくサービス提供を、刺激感を持って対

応付けて、通信機器（電話機、ファクシミリ、及び簡易型携帯電話（PHS: Personal Handy-Phone System）を含む）の利用を促進させることを可能とした技術が開示されている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記公開公報にて提案されているポイント運用システムには、以下の問題点が指摘されている。

【0006】（１）インターネットを経由して端末側からポイントサービスサイトにアクセスし、加盟店からのアンケートに答えて当該端末のユーザーの獲得ポイント数を懸賞期間内にポイント還元数に到達させ、加盟店から景品（物品及び／又は役務を含む。以下において同じ。）を取得するには、どうしても地道な努力が必要となっている。そのため、地道な努力ができる一部のユーザー（客層）の利用しか望めない（還元すると、当該一部の客層しかポイントサービスサイトにアクセスしてこない）のが実情である。

【0007】（２）本来、ポイントサービスサイトの１つの目的は、景品を提供するユーザーから顧客情報（氏名、年齢、性別、連絡先（住所、電話番号、及びメールアドレス等を含む）、意見、及び感想等のプロフィールデータ）を集めて、この集めた顧客情報をスポンサー（加盟店）になり得る店舗に提供することにある。ところが、上記（１）で述べたように、上記一部のユーザーの利用しか望めない状態では、加盟店に集まる顧客情報は、当該一部のユーザーに関係するものに偏重してしまう。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供できないのが実情である。

【0008】すなわち、上記ポイント運用システムにおいては、「如何にして加盟店に対してユーザーの嗜好を客観的且つより時間的にマッチングした情報として提供するか」が大きな問題となっているのである。

【0009】そこで、本願発明者は、インターネットビジネスと共にインターネットゲームが普及していることに注目し、ユーザーに加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、インターネット上で、予め定めるゲームをプレイさせ、その結果に応じてユーザーが狙った景品を基にしてユーザーの嗜好のカテゴリーを分類するようにすれば、上記の問題に対処できるのではないかと着想した。

【0010】本発明は、上記着想に基づきなされたもので、加盟店に対してユーザーの嗜好を客観的且つより時間的にマッチングした情報を提供し得る、ゲームシステム、及びサーバー、並びに記憶媒体を提供することを目的とする。

【0011】

【課題を解決するための手段】第１の局面から見た、本発明に係るゲームシステムは、ネットワーク上で、ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取

り扱いを行う加盟店側の端末の両者に対して各種のサービスを提供するサーバーを備えており、上記サーバーは、上記ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記ネットワーク上で、予め定めるゲームをプレイさせ、その結果に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して送出する第１の手段を含む。

【0012】上記構成において、サーバーは、ネットワーク上で、ユーザー端末及び加盟店端末に対して各種のサービスを提供する。このとき、ユーザー端末のユーザーの入力により加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品（物品及び／又は役務を含む。以下において同じ。）が選択されると、第１の手段は、ネットワーク上で、当該ユーザーにゲームをプレイさせる。その際にユーザーが狙った景品を含むプレイヤー情報は、ゲームのプレイ結果に応じて、第１の手段に記憶される。この記憶したプレイヤー情報は、第１の手段により、加盟店が取り扱う物品及び／又は役務（以下、「物品等」という）或いはバーゲン情報とのマッチングが図られる。このマッチング結果に応じたユーザーの嗜好情報は、第１の手段により、加盟店端末に対して送出される。それゆえ、ユーザーの嗜好を客観的且つより時間的にマッチングした情報として加盟店に提供することが可能となる。

【0013】第２の局面から見た、本発明に係るゲームシステムは、ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店側の端末の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第１のネットワークと、予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第２のネットワークと、第１のネットワーク及び第２のネットワークの両者を管理するサーバーとを備えており、サーバー側で、ユーザー端末側からポイントサービスサイトにアクセスした同端末のユーザーの獲得ポイントを運用する際、加盟店端末に対して当該ユーザーの的確な嗜好情報を送出するようになっているものであって、上記サーバーは、上記第１のネットワークを経由して上記ユーザー端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、予め定める獲得ポイント条件を満足することを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし、当該ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記第２のネットワーク上で、カジノゲームをプレイさせ、その結果に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して

送出する第1の手段を含む。

【0014】上記構成において、サーバーは、第1のネットワーク及び第2のネットワークの両者を管理しており、ユーザー端末側からポイントサービスサイトにアクセスした同端末のユーザーの獲得ポイントを運用する際には、加盟店端末に対して当該ユーザーの嗜好情報を的確に送出する。具体的には、第1のネットワークを経由してユーザー端末側からポイントサービスサイトにアクセスした際に、予め定める獲得ポイント条件を満足していると、第1の手段は、ゲームサイトにアクセスし、同10 端末のユーザーの入力により加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、第2のネットワーク上で、当該ユーザーにカジノゲームをプレイさせる。その際にユーザーが狙った景品を含むプレイヤー情報は、カジノゲームのプレイ結果に応じて、第1の手段に記憶される。この記憶したプレイヤー情報は、第1の手段により、加盟店が取り扱う物品等或いはバーゲン情報とのマッチングが図られる。このマッチング結果に応じた嗜好情報は、第1の手段により、加盟店端末に対して送出される。それゆえ、ユーザーの嗜好を客観的且つより時間的にマッチングした情報として加盟店に提供することが可能となることに加えて、今までの客層と異なる特定の客層、即ち一獲千金的なものを狙う客層にもポイントサービスサイトへアクセスさせることができる。

【0015】上記第2の局面から見たゲームシステムは、ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっており、上記第1の手段は、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあったユーザー端末に対して、同15 端末のユーザーに複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該ユーザー端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択手段を含む。

【0016】上記構成において、ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっている。そのため、ゲームサイトにアクセスし第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせるに当たり、ゲーム選択手段は、当該ゲームサイトにアクセスのあったユーザー端末に対して、同端末のユーザーに複数の15 カジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるための第2の情報を送出する。この送出された第2の情報に基づき、上記端末のユーザーは、カジノゲームの種類を選択することになる。それゆえ、今までの客層と異なる特定の客層（換言すると、一獲千金的なものを狙う客層である。以下において同じ。）のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0017】上記第2の局面から見たゲームシステムにおいて、上記第1の手段は、上記ゲーム選択手段により上記ユーザー端末側からゲーム選択応答情報が取得され

ると、同ユーザー端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該ユーザー端末側で選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含む。

【0018】上記構成において、ゲーム選択手段がユーザー端末側からゲーム選択応答情報を取得すると、ゲーム開始手段は、当該ユーザー端末側からアンケート応答情報を取得しているか否かを確認する。この確認の結果、アンケート応答情報を取得している場合には、ゲーム選択手段は、同端末のユーザーが選択したカジノゲームを開始させる。それゆえ、上記特定の客層の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にカジノゲームを行わせて狙った景品を取得できる機会を与えることができる。

【0019】上記ゲーム開始手段は、1回のアクセスにおいて、上記ユーザー端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答20 手続を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許可する手段を含む。

【0020】上記構成では、1回のアクセスにおいて、ユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望した場合には、アンケート応答手続を最初からやり直してプレイを開始する必要がなく、一度、同じ端末のユーザーがアンケート応答手続を行っていれば、当該応答手続を省略してカジノゲームへ再チャレンジできるようになっている。それゆえ、上記特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0021】上記第2の局面から見たゲームシステムにおいて、上記第1の手段は、上記ゲーム開始手段によりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する30 広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示手段をさらに含む。

【0022】上記構成では、カジノゲーム開始時に、加盟店に関連する広告情報がゲーム画面上に表示されるようになっている。それゆえ、カジノゲームが開始されることを契機として加盟店へインセンティブを与えることができる。

【0023】上記第2の局面から見たゲームシステムにおいて、上記第1の手段は、ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たりに要する時間に応じて調整するプレイ時間調整手段をさらに含む。

【0024】上記構成では、ゲーム形態が異なる各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たりに要する時間に応じて調整して、当該カジノゲーム毎にそのプレイ回数が予め設定されている。これにより、各カジノゲームの40 トータルプレイ時間に関して長短をなくすことができ

る。その結果、ゲーム形態が互いに異なるカジノゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0025】上記第1の局面及び第2の局面から観たゲームシステムにおいて、上記サーバーは、上記アンケートの発信元である加盟店端末に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるユーザー端末のユーザーの顧客情報として送出する第2の手段をさらに含む。

【0026】上記構成において、アンケート応答情報を取得すると、顧客情報送出手段は、アンケートの発信元である加盟店端末に対して、取得したアンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるユーザー端末のユーザーの顧客情報として送出する。そのため、加盟店に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供することができるようになる。

【0027】第1の局面から観た、本発明に係るサーバーは、ネットワーク上で、ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店側の端末の両者に対して各種のサービスを提供するものであって、上記ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記ネットワーク上で、予め定めるゲームをプレイさせ、その結果に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して送出する第1の手段を含む。

【0028】上記構成によると、ユーザーの嗜好を客観的且つより時間的にマッチングした情報として加盟店に提供することが可能となる。

【0029】第2の局面から観た、本発明に係るサーバーは、ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店側の端末の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第1のネットワーク、並びに予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第2のネットワークの両者を管理しており、ポイントサービスサイトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを運用する際、加盟店端末に対して当該ユーザーの的確な嗜好情報を送出するようになっていものであるものであって、上記第1のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、予め定める獲得ポイント条件を満足することを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし、当該ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記第2のネットワーク上で、カジノゲームをプレイさせ、その結果

に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して送出する第1の手段を含む。

【0030】上記構成によると、加盟店に対してユーザーの嗜好を客観的且つより時間的にマッチングした情報を提供することが可能となると共に、今までの客層と異なる特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0031】上記第2の局面から観たサーバーは、ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっており、上記第1の手段は、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあったユーザー端末に対して、同端末のユーザーに複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該ユーザー端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択手段を含む。

【0032】上記構成によると、上記特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0033】上記第2の局面から観たサーバーにおいて、上記第1の手段は、上記ゲーム選択手段により上記ユーザー端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同ユーザー端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該ユーザー端末側で選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始手段をさらに含む。

【0034】上記構成によると、今までの客層とは異なる特定の客層の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にカジノゲームを行わせて狙った景品を取得できる機会を与えることができる。

【0035】上記ゲーム開始手段は、1回のアクセスにおいて、上記ユーザー端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許可する手段を含む。

【0036】上記構成によると、上記特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0037】上記第2の局面から観たサーバーにおいて、上記第1の手段は、上記ゲーム開始手段によりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示手段をさらに含む。

【0038】上記構成によると、カジノゲームが開始されることを契機として加盟店ヘインセンティブを与えることができる。

【0039】上記第2の局面から観たサーバーにおいて、上記第1の手段は、ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たりにかかる時間に依りて調整するプレイ時間調整手段をさらに含む。

【0040】上記構成によると、各カジノゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすることができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるカジノゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0041】上記第1の局面及び第2の局面から観たサーバーは、上記アンケートの発信元である加盟店端末に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるユーザー端末のユーザーの顧客情報として送出する第2の手段をさらに含む。

【0042】上記構成によると、加盟店に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供することができるようになる。

【0043】第1の局面から観た、本発明に係る記憶媒体は、ネットワーク上で、ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店側の端末の両者に対して各種のサービスを提供するサーバーを備えているゲームシステムに利用されるものであって、上記ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記ネットワーク上で、予め定めるゲームをプレイさせ、その結果に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して送出する第1のプログラムを含む。

【0044】上記構成によると、ユーザーの嗜好を客観的且つより時間的にマッチングした情報として加盟店に提供することが可能となる。

【0045】第2の局面から観た、本発明に係る記憶媒体は、ユーザー側の端末、及び予め定める物品及び／又は役務の取り扱いを行う加盟店の端末の両者に接続され且つポイントサービスサイトを有する第1のネットワークと、予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイトを有する第2のネットワークと、第1のネットワーク及び第2のネットワークの両者を管理するサーバーとを備えており、サーバー側で、ポイントサービスサイトにアクセスした端末のユーザーの獲得ポイントを運用する際、加盟店端末に対して当該ユーザーの的確な嗜好情報を送

出するゲームシステムに利用されるものであって、上記第1のネットワークを経由して端末側から上記ポイントサービスサイトにアクセスした際に、予め定める獲得ポイント条件を満足することを条件として、上記ゲームサイトにアクセスし、当該ユーザー端末のユーザーの入力により上記加盟店が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、上記第2のネットワーク上で、カジノゲームをプレイさせ、その結果に応じて狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と当該加盟店が取り扱う物品及び／又は役務或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を上記加盟店端末に対して送出する第1のプログラムを含む。

【0046】上記構成によると、加盟店に対してユーザーの嗜好を客観的且つより時間的にマッチングした情報を提供することが可能となると共に、今までの客層と異なる特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0047】上記第2の局面から観た記憶媒体は、ゲーム形態が互いに異なる複数種類のカジノゲームをプレイできるようになっており、上記第1のプログラムは、上記ゲームサイトにアクセスし上記第2のネットワーク上でカジノゲームをプレイさせるに当たり、当該ゲームサイトにアクセスのあったユーザー端末に対して、同端末のユーザーに複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、当該ユーザー端末側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択プログラムを含む。

【0048】上記構成によると、上記特定の客層のポイントサービスサイトへのアクセス意欲を増進させることができる。

【0049】上記第2の局面から観た記憶媒体において、上記第1のプログラムは、上記ゲーム選択プログラムにより上記ユーザー端末側からゲーム選択応答情報が取得されると、同ユーザー端末側から上記加盟店が取り扱う物品及び／又は役務に関連するアンケート応答情報を取得していることを条件として、当該ユーザー端末側で選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始プログラムをさらに含む。

【0050】上記構成によると、上記特定の客層の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にカジノゲームを行わせて狙った景品を取得できる機会を与えることができる。

【0051】上記ゲーム開始プログラムは、1回のアクセスにおいて、上記ユーザー端末側から一旦上記アンケート応答情報を取得していると、同端末のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望する際にはアンケート応答手順を省略して当該カジノゲームへの再チャレンジを許容するプログラムを含む。

【0052】上記構成によると、上記特定の客層のポイ

ントサービスサイトへのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0053】上記第2の局面から観た記憶媒体において、上記第1のプログラムは、上記ゲーム開始プログラムによりカジノゲームが開始される際に、上記加盟店に関連する広告情報をゲーム画面上に表示させる広告情報表示プログラムをさらに含む。

【0054】上記構成によると、カジノゲームが開始されることを契機として加盟店ヘインセンティブを与えることができる。

【0055】上記第2の局面から観た記憶媒体において、上記第1のプログラムは、ゲーム形態が異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、当該各カジノゲームのプレイ回数を1プレイ当たり10に要する時間に応じて調整するプレイ時間調整プログラムをさらに含む。

【0056】上記構成によると、各カジノゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすることができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるカジノゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0057】上記第1の局面及び第2の局面から観た記憶媒体は、上記アンケートの発信元である加盟店端末に対して、上記アンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるユーザー端末のユーザーの顧客情報として送出する第2のプログラムをさらに含む。

【0058】上記構成によると、加盟店に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店が欲する情報を当該加盟店側に提供することができるようになる。

【0059】なお、上記各プログラムは、上記サーバーに記憶されている。

【0060】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について添付図面に基づき詳細に説明する。

【0061】図1を参照して、本実施の形態に係るゲームシステムは、①ユーザー端末1、及び予め定める物品及び／又は役務（以下、「物品等」という）の取り扱いを行う加盟店2の両者に接続され且つポイントサービスサイト3を有する第1のインターネット4と、②予め定めるカジノゲームを行えるゲームサイト5を有する第2のインターネット6と、③第1のインターネット4及び第2のインターネット6の両者を管理するサーバー7とを備えており、サーバー7側で、ポイントサービスサイト3にアクセスしたユーザー端末1のユーザーの獲得ポイントを運用する際、加盟店端末21に対して当該ユーザーの的確な嗜好情報を送出するようになっている。

【0062】ユーザー端末1及び加盟店端末21の両者は、それぞれ、ディスプレイを有する端末本体、キーボード及びマウス等を含み、従来公知のコンピュータ構造

を有している。各ユーザー端末1と第1のインターネット4との間には、プロバイダー8が介在されており、一方各加盟店端末21と第1のインターネット4との間には、ホストコンピュータ9及びプロバイダー10が介在されている。

【0063】ユーザー端末側プロバイダー8は、ユーザー端末1及びサーバー7の両者に対して各種のサービス情報を提供するサーバー81を備えており、一方加盟店側プロバイダー10は、加盟店端末21及びサーバー7の両者に対して各種のサービス情報を提供するサーバー101を備えている。

【0064】ホストコンピュータ9は、各加盟店端末21を統括するものであって、これら加盟店端末21とプロバイダー10との間に介在している。

【0065】サーバー7は、インターネット4、6上で、ユーザー端末1及び加盟店端末21の両者に対して各種のサービスを提供する。このサーバー7は、①第1のインターネット4を経由してユーザー端末1側からポイントサービスサイト3にアクセスした際に、ユーザー端末1に対して、加盟店2が取り扱う物品等に関連するアンケートを送出し、当該ユーザー端末1のユーザーからアンケートに対する応答情報（以下、「アンケート応答情報」という）を取得する度にポイントを加算し、当該加算ポイントをユーザー端末1のユーザーの獲得ポイントとして管理するポイント管理手段71と、②ポイント管理手段71で管理しているユーザー端末1のユーザーの獲得ポイント数が予め定める懸賞期間内に予め定めるポイント還元数に達していないことを条件として、ゲームサイト5にアクセスし、当該ユーザー端末1のユーザーの入力により加盟店2が提供し得る景品群のうちから所望の景品（物品及び／又は役務を含む。以下において同じ。）を選ばせて、第2のインターネット6上で、獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やして狙った景品を取得できる機会を与えるポイント急増機会付与手段72と、③アンケートの発信元である加盟店端末21に対して、ポイント管理手段71により取得されたアンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるユーザー端末1のユーザーの顧客情報として送出する顧客情報送出手段73とを備えている。

【0066】上記顧客情報とは、氏名、年齢、性別、連絡先（住所、電話番号、及びメールアドレス等を含む）、意見、及び感想等のポイントサービスサイト3にアクセスしたユーザーに関するプロフィールデータを意味する。

【0067】ポイント急増付与機会付与手段72は、ユーザー端末1のユーザーがカジノゲームに負けた場合には、当該ユーザーが狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶し、この記憶したプレイヤー情報と加盟店2が取り扱う物品等或いはバーゲン情報とのマッチングを図り、

このマッチング結果に応じた当該ユーザーの嗜好情報を加盟店端末 21 に対して送出する嗜好情報送出手段 7 2 1 を備えている。

【0068】上記プレイヤー情報とは、氏名、年齢、連絡先（住所、電話番号、及びメールアドレス等を含む）、景品の属するカテゴリー、及び景品名等のカジノゲームを行うユーザー（プレイヤー）に関する嗜好データを意味する。

【0069】本実施の形態では、ゲーム形態が異なる複数のカジノゲームをプレイできるようになっている。それゆえ、嗜好情報送出手段 7 2 1 は、①ゲームサイト 5 にアクセスし第 2 のインターネット 6 上でカジノゲームをプレイさせるに当たり、ゲームサイト 5 にアクセスのあったユーザー端末 1 のユーザーに対して、同ユーザー端末 1 のユーザーに複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出し、ユーザー端末 1 側で、カジノゲームの種類を選択させるゲーム選択手段 7 2 1 1 と、②ゲーム選択手段 7 2 1 1 により第 1 のインターネット 4 に接続されているユーザー端末 1 側からゲーム選択情報に対する応答情報（以下、「ゲーム選択応答情報」という）が取得されると、ポイント管理手段 7 1 がユーザー端末 1 側からアンケート応答情報を取得していることを条件として、ユーザー端末 1 のユーザーが選択したカジノゲームを開始させるゲーム開始手段 7 2 1 2 と、③ゲーム開始手段 7 2 1 2 によりカジノゲームが開始される際に、加盟店 2 に関連する広告情報（加盟店名（スポンサー名）や加盟店（スポンサー）の広告類を含む）をゲーム画面 1 1 上に表示させる広告情報表示手段 7 2 1 3 と、④ゲーム形態が互いに異なるカジノゲーム毎にそのプレイ回数を予め設定しておくために、各カジノゲームのプレイ回数を 1 プレイ当たり要する時間に応じて調整するプレイ時間調整手段 7 2 1 4 とを備えている。

【0070】上記カジノゲームには、①誰にでも簡単に遊べる運試しのゲーム、②反射神経が求められるゲーム、③単なる確率論では勝てない戦略性のあるゲーム、及び④運の要素が強いものの捨て札の選択でどの役を狙うかを取捨選択できるゲーム等が含まれる。ここに、誰にでも簡単に遊べる運試しのゲームとしては、ルーレットを例示することができ、反射神経が求められるゲームとしては、スロットを例示することができ、反射神経が求められるゲームとしては、ブラックジャックを例示することができ、運の要素が強いものの捨て札の選択でどの役を狙うかを取捨選択できるゲームとしては、ポーカーを例示することができる。

【0071】ゲーム開始手段 7 2 1 2 は、1 回のアクセスにおいて、ポイント管理手段 7 1 が第 1 のインターネット 4 に接続されているユーザー端末 1 のユーザーから一旦アンケート応答情報を取得していると、同ユーザー端末 1 のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希

望する際にはアンケート応答手続を省略してカジノゲームへの再チャレンジを許容する機能を有している。

【0072】プレイ時間調整手段 7 2 1 4 により設定される各カジノゲームのプレイ回数は、例えば、以下のよう設定されている。

【0073】すなわち、ルーレットの場合には 5 回に設定されており、スロットの場合には 10 回に設定されており、ブラックジャックの場合には 5 回に設定されており、ポーカーの場合には 15 回に設定されている。

【0074】ここで、本実施の形態に係るゲームシステムのポイント運用処理の流れについて説明する。かかるポイント運用処理は、サーバー 7 により実行される。

【0075】まず、基本的なポイント運用処理の流れについて説明する。

【0076】図 2 を参照して、ポイント管理手段 7 1 は、第 1 のインターネット 4 に接続されているユーザー端末 1 からプロバイダー 8 を経由して当該インターネット 4 上に登録されているポイントサービスサイト 3 にアクセスがあったか否かを判別する（ステップ S 1）。ここで、ポイントサービスサイト 3 にアクセスがあったと判別すると、ポイント管理手段 7 1 は、ポイントサービスサイト 3 にアクセスのあったユーザー端末 1 に対して、加盟店 2 に関連するアンケートを、第 1 のインターネット 4 及びプロバイダー 8 を介して送出する（ステップ S 2）。

【0077】上記アンケートを送出すると、ポイント管理手段 7 1 は、アンケートを送出したユーザー端末 1 からプロバイダー 8 及び第 1 のインターネット 4 を介してアンケート応答情報を取得したか否かを判別する（ステップ S 3）。ここで、アンケート応答情報を取得したと判別すると、ポイント管理手段 7 1 は、アンケート応答情報の発信元であるユーザー端末 1 のユーザーのポイントを加算し、当該加算ポイントをユーザー端末 1 のユーザーの獲得ポイントとして管理する（ステップ S 4）。

【0078】そして、顧客情報送出手段 7 3 は、アンケートの発信元である加盟店端末 21 に対して、ポイント管理手段 7 1 により取得されたアンケート応答情報を、第 1 のインターネット 4、プロバイダー 10 及びホストコンピュータ 9 を介して当該応答情報の発信元であるユーザー端末 1 のユーザーの顧客情報として送出する（ステップ S 5）。この送出された顧客情報に基づいて、加盟店 2 は、当該顧客情報の源であるユーザーに対して、ダイレクトメール（以下、「DM」という）を郵送したり、或いは電子メールサービスを利用して配信したりする。

【0079】その後、ポイント管理手段 7 1 は、上記ユーザー端末 1 のユーザーの獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達したか否かを判別する（ステップ S 6）。ここで、獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達したと判別すると、ポイント管理手段 7 1

は、加盟店端末21に対してユーザー端末1のユーザーが予め定める景品の提供を受ける権利を取得した旨の情報（以下、「景品取得情報」という）を第1のインターネット4、プロバイダー10及びホストコンピュータ9を介して送出する（ステップS7）。この送出された景品取得情報に基づき、加盟店2は、予め定める物品等を景品としてユーザー端末1のユーザーに提供する。一方、獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達していないと判別すると、ポイント管理手段71は、ポイント急増機会付与手段72に対してその旨の信号を出力する。そうすると、ポイント急増機会付与手段72は、ゲームサイト5にアクセスし、ユーザー端末1のユーザーの入力により加盟店2が提供し得る景品群のうちから所望の景品を選ばせて、第2のインターネット6上で、獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やし狙った景品を取得できる機会を、ユーザー端末1のユーザーに与える（ステップS8）。このとき、ユーザー端末1のディスプレイ上には、ゲーム画面11が表示される。

【0080】つづいて、上記ポイント急増機会付与処理の流れを説明する。

【0081】図3を参照して、ポイント急増機会付与処理に投入されると、まず、ゲーム選択手段7211は、ゲームサイト5にアクセスし第2のインターネット6上でカジノゲームをプレイさせるに当たり、ゲームサイト5にアクセスのあったユーザー端末1のユーザーに対して、ゲーム選択情報を第1のインターネット4及びプロバイダー8を介して送出する（ステップS811）。このゲーム選択情報に基づき、ユーザー端末1のユーザーは、複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択することになる。

【0082】上記選択情報を送出すると、ゲーム選択手段7211は、上記ユーザー端末1側からゲーム選択応答情報をプロバイダー8及び第1のインターネット4を介して取得したか否かを判別する（ステップS812）。ここで、ゲーム選択応答情報を取得したと判別すると、ゲーム選択手段7211は、広告情報表示手段7213に対してその旨の信号を出力する。そうすると、広告情報表示手段7213は、カジノゲームが開始されるに際して、図4に示すように、加盟店（スポンサー）2に関連する広告情報を上記ゲーム画面11上に表示させる（ステップS813）。

【0083】図4を参照して、上記広告情報表示時のゲーム画面11のレイアウトについて説明する。

【0084】ゲーム画面11の中央（主要部）には、ゲーム欄111が設けられている。このゲーム欄111を基準として、上側には、スポンサー広告欄112が設けられ、一方左側には、サイトロゴ欄113、サイト用メニュー欄114、バーナー広告欄115及びゲームメニュー欄116が、この順で上から下に向かって設けられ

ている。なお、ゲーム欄111は、ゲームの種類によってレイアウトが異なる。因みに、図4の場合はルーレットである。

【0085】再び、図3を参照して、上記広告情報の表示が行われると、ゲーム開始手段7212は、ポイント管理手段71がユーザー端末1側からアンケート応答情報を取得していることを確認した上で、上記ユーザー端末1のユーザーが選択したカジノゲームを開始させる（ステップS814）。このとき、プレイ回数は初期化される。

【0086】その後、ゲーム開始手段7212は、上記ユーザー端末1のユーザーがカジノゲームに勝ったか否かを判別する（ステップS815）。ここで、カジノゲームに勝ったと判別すると、ゲーム開始手段7212は、ポイント管理手段71に対してその旨の信号を出力する。そうすると、ポイント管理手段71は、加盟店端末21に対して、景品取得情報を第1のインターネット4、プロバイダー10及びホストコンピュータ9を介して送出する（ステップS816）。この送出された景品取得情報に基づき、加盟店2は、予め定める物品等を景品としてユーザー端末1のユーザーに提供する。一方、カジノゲームに負けたと判別すると、ゲーム開始手段7212は、プレイ回数の残りが「0」であるか否かを判別する（ステップS817）。

【0087】ステップS817において、プレイ回数の残りが「0」でなく、まだカジノゲームのプレイを続けることができると判別すると、ゲーム開始手段7212は、プレイ回数を1回減らし（ステップS818）、処理をステップS815に戻してカジノゲームのプレイを続行させる。一方、プレイ回数の残りが「0」であり、カジノゲームのプレイを続けることができないと判別すると、ゲーム開始手段7212は、同じユーザー端末1のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望しているか否かを判別する（ステップS819）。

【0088】ステップS819において、カジノゲームへの再チャレンジを希望していると判別すると、ゲーム開始手段7212は、アンケート応答手続を省略して処理をステップS813に戻し、カジノゲームへの再チャレンジを可能とする。一方、カジノゲームへの再チャレンジを希望していないと判別すると、ゲーム開始手段7212は、カジノゲームを終了する（ステップS820）。

【0089】上記カジノゲームが終了すると、嗜好情報送出手段721は、ポイント急増機会付与手段72により提供されたカジノゲームにおいて、ユーザーが狙った景品を含むプレイヤー情報を記憶する（ステップS821）。このプレイヤー情報を記憶すると、嗜好情報送出手段721は、当該プレイヤー情報と加盟店2が提供し得る物品等或いはバーゲン情報とのマッチングを図る（ステップS822）。このマッチングが終了すると、

10

20

30

40

50

嗜好情報送出手段 721 は、当該マッチング結果に応じたユーザーの嗜好情報を加盟店端末 21 に対して送出する（ステップ S823）。この嗜好情報を入手した加盟店 2 は、当該嗜好情報の源であるユーザーに対して、DM を郵送したり、或いは電子メールサービスを利用して配信したりする。

【0090】なお、本実施の形態においては、カジノゲームに勝敗に関連する事項の管理（当たり管理）について以下の処置が施されていることが好ましい。

【0091】（1）景品数以上の景品獲得者が現れた場合を考慮して、加盟店（スポンサー）2 の設定により、抽選及び先着順のうちの何れか一方を選ぶようにする。なお、この場合、個々の懸賞について、抽選及び先着順のうちどちらが選ばれているかを予め明示しておく必要がある。

【0092】（2）懸賞期間、景品数、各カジノゲームのコース設定、及び会員数等によって、カジノゲームの勝率（当たり率）を予測（シミュレーション）するツールが必要であり、このツールを使って上記コース設定を最適に保つ設定を施す。

【0093】（3）上記当たり率（カジノゲームの勝率）の調整については、第 1 のインターネット 4 に接続されているユーザー端末 1 のユーザー（プレイヤー）の射的心を保つべく自動調整が行えるようにする。原則として、カジノゲーム毎に設定されたコースの当たり率を計算することで、事後調整せずに運営できることが望ましいが、プレイヤーの射的心を保つために若干の自動調整を行えるようにしておく。具体的には、例えば、「懸賞期間が残り少なくなると、若干当たり率が上がる」といった具合に懸賞期間の残り日数に応じて当たり率を変動させたり、「景品の残り数が多い場合には、若干当たり率が上がる」といった具合に景品の残り数に応じて当たり率を変動させたりする。

【0094】本実施の形態によると、以下の作用・効果を奏する。

【0095】（1）サーバー 7 は、インターネット 4、6 上で、ユーザー端末 1 及び加盟店端末 21 の両者に対して各種のサービスを提供する。このとき、ユーザー端末 1 のユーザーの入力により加盟店 2 が提供し得る景品群のうちから所望の景品が選択されると、第 2 のインターネット 6 上で、当該ユーザーにカジノゲームをプレイさせる。その際にユーザーが狙った景品を含むプレイヤー情報は、カジノゲームのプレイ結果に応じて記憶される。この記憶したプレイヤー情報は、加盟店 2 が取り扱う物品等或いはバーゲン情報とのマッチングが図られる。このマッチング結果に応じたユーザーの嗜好情報は、加盟店端末 21 に対して送出される。それゆえ、今までの嗜好分析は、ユーザーの自発的な申告に基づくものであったが、ユーザーの嗜好を客観的且つより時間的にマッチングした情報として加盟店 2 に提供することが

可能となる。具体的には、例えば、テレビジョン受像機（以下、単に「テレビ」という）が欲しいと狙ったユーザーであれば、現在、テレビの買い替え時期にきている可能性が高いと考えられる。そこで、カジノゲームを行った結果、テレビを取得することができなかった場合には、提供されたユーザーの嗜好情報に基づいて、テレビを販売する店舗（加盟店）2 は、DM 等によりタイムリーな情報をユーザーに対して提供することができるのである。

【0096】（2）サーバー 7 側で、第 1 のネットワーク 4 及び第 2 のネットワーク 6 の両者を管理しおり、ポイントサービスサイト 3 にアクセスしたユーザー端末 1 のユーザーの獲得ポイントを運用する際、加盟店端末 21 に対して当該ユーザーの的確な嗜好情報を送出する。具体的には、第 1 のネットワーク 4 を経由してユーザー端末 1 側からポイントサービスサイト 3 にアクセスした際には、同ユーザー端末 1 のユーザーの獲得ポイント数が懸賞期間内にポイント還元数に達していないことを条件として、ゲームサイト 5 にアクセスし、当該ユーザー端末 1 のユーザーの入力により加盟店 2 が提供し得る景品群から所望の景品を選ばせて、第 2 のネットワーク 6 上で、当該獲得ポイントを賭けポイントとしてカジノゲームをプレイさせてその獲得ポイント数を一気に増やし景品を取得できる機会を与える。その際にユーザーが狙った景品を含むプレイヤー情報は、当該ユーザーがカジノゲームに負けた場合に記憶される。この記憶したプレイヤー情報は、加盟店 2 が取り扱う物品等或いはバーゲン情報とのマッチングが図られる。このマッチング結果に応じたユーザーの嗜好情報は、加盟店端末 21 に対して送出される。それゆえ、ユーザーの嗜好を客観的且つより時間的にマッチングした情報として加盟店 2 に提供することが可能となることに加えて、今までの客層と異なる特定の客層、即ち一獲千金的なものを狙う客層にもポイントサービスサイト 3 へアクセスさせることができる。

【0097】（3）ゲーム形態が互いに異なる複数のカジノゲームをプレイできるようになっている。そのため、ゲームサイト 5 にアクセスし第 2 のインターネット 6 上でカジノゲームをプレイさせるに当たり、当該ゲームサイト 5 にアクセスのあったユーザー端末 1 に対して、同ユーザー端末 1 のユーザーに複数のカジノゲームのうちから所望のカジノゲームを選択させるためのゲーム選択情報を送出する。この送出されたゲーム選択情報に基づき、ユーザー端末 1 のユーザーは、カジノゲームの種類を選択することになる。それゆえ、今までの客層と異なる特定の客層（換言すると、一獲千金的なものを狙う客層である。以下において同じ。）のポイントサービスサイト 3 へのアクセス意欲を増進させることができる。

【0098】（4）第 1 のインターネット 4 に接続され

ているユーザー端末 1 側からゲーム選択応答情報を取得すると、当該ユーザー端末 1 側からアンケート応答情報を取得しているか否かを確認する。この確認の結果、アンケート応答情報を取得している場合には、ユーザー端末 1 のユーザーが選択したカジノゲームを開始させる。それゆえ、上記特定の客層の顧客情報を確実に取得した上で、当該客層にカジノゲームを行わせて狙った景品を取得できる機会を与えることができる。

【0099】(5) 1 回のアクセスにおいて、ユーザー端末 1 のユーザーがカジノゲームへの再チャレンジを希望した場合には、アンケート応答手続を最初からやり直してプレイを開始する必要がなく、一度、同じユーザー端末 1 のユーザーがアンケート応答手続を行ってれば、当該応答手続を省略してカジノゲームへ再チャレンジできるようになっている。それゆえ、上記特定の客層のポイントサービスサイト 3 へのアクセス意欲をより増進させることができる。

【0100】(6) カジノゲーム開始時に、加盟店 2 に関連する広告情報がゲーム画面 11 上に表示されるようになっている。それゆえ、カジノゲームが開始されることを契機として加盟店 2 へインセンティブを与えることができる。

【0101】(7) ゲーム形態が異なる各カジノゲームのプレイ回数を 1 プレイ当たりによする時間に応じて調整して、当該カジノゲーム毎にそのプレイ回数が予め設定されている。これにより、各カジノゲームのトータルプレイ時間に関して長短をなくすることができる。その結果、ゲーム形態が互いに異なるカジノゲームを行っているユーザーに対して不公平感を与えなくても済む。

【0102】(8) アンケート応答情報を取得すると、当該アンケートの発信元である加盟店 2 に対して、取得したアンケート応答情報を、当該応答情報の発信元であるユーザー端末 1 のユーザーの顧客情報として送出する。そのため、加盟店 2 に集まる顧客情報は、一部のユーザーに関係するものに偏重することがなく、幅広いユーザーに関係するものとなる。その結果、真に加盟店 2 が欲する情報を当該加盟店 2 側に提供することができるようになる。

【0103】なお、本発明は上記実施の形態に限定され

るものではない。

【0104】例えば、上記実施の形態においては、第 1 のインターネット 4 に接続されているユーザー端末 1 としてコンピュータを例に挙げて記載したが、当該ユーザー端末 1 として、インターネット（ネットワーク）を構築できる、携帯電話や代電子手帳等に代表される情報端末を適用しても、本発明の目的は十分に達成される。

【0105】その他、本発明の請求の範囲内での種々の設計変更及び修正を加え得ることは勿論である。

【0106】

【発明の効果】以上の説明から明らかな通り、本発明によると、加盟店に対してユーザーの嗜好を客観的且つより時間的にマッチングした情報を提供し得る。

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明の実施の形態に係るゲームシステムの構成を示すブロック図

【図 2】 ポイント運用処理の基本的な流れを示すフローチャート

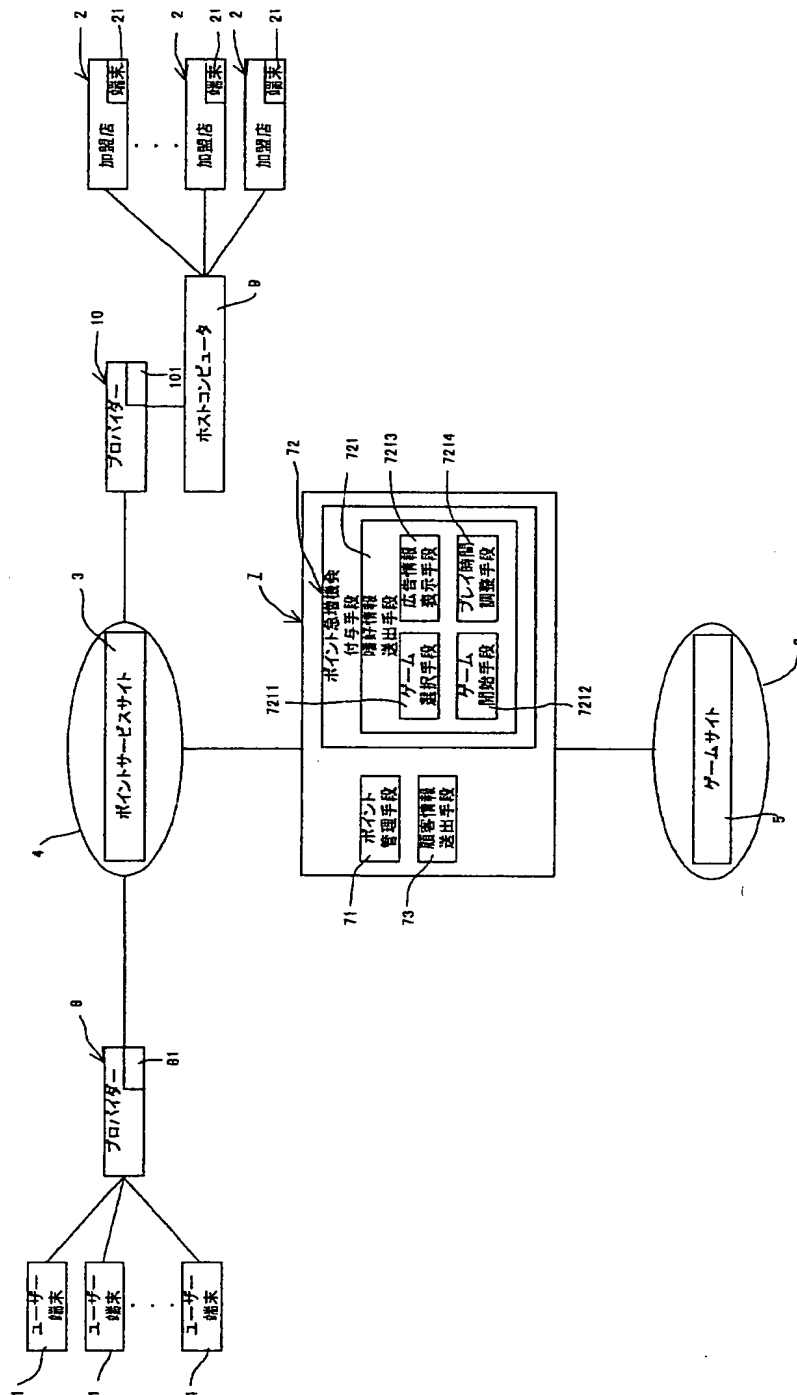
【図 3】 ポイント急増機会付与処理の流れを示すフローチャート

【図 4】 ゲーム表示画面のレイアウトの一例を示す図

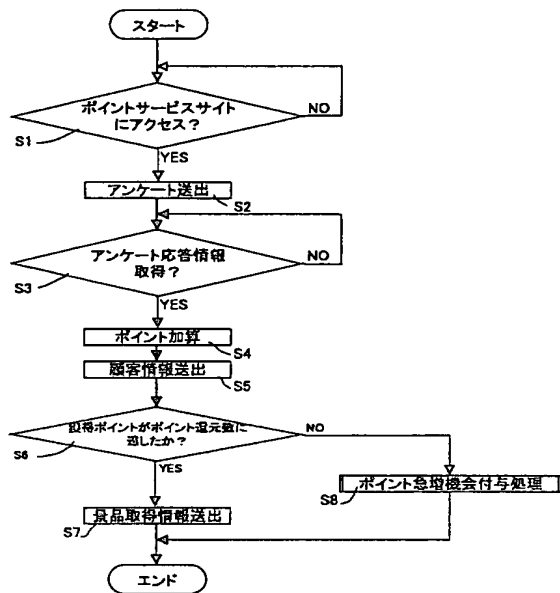
【符号の説明】

- 1 ユーザー端末
- 2 加盟店
- 3 ポイントサービスサイト
- 4 第 1 のインターネット
- 5 ゲームサイト
- 6 第 2 のインターネット
- 7 サーバー
- 11 ゲーム画面
- 21 加盟店端末
- 71 ポイント管理手段
- 72 ポイント急増機会付与手段
- 73 顧客情報送出手段
- 721 嗜好情報送出手段
- 7211 ゲーム選択手段
- 7212 ゲーム開始手段
- 7213 広告情報表示手段
- 7214 プレイ時間調整手段

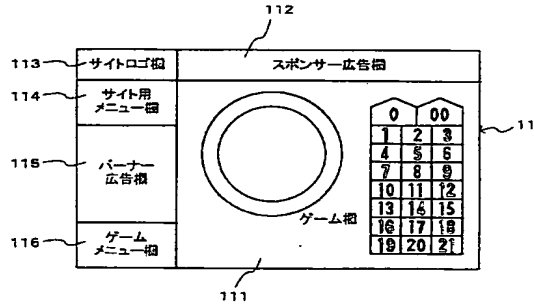
【図1】



【図2】



【図4】



【図3】

